1 Salud y seguridad

Introducción

2 Acerca del juego

3 Cómo jugar

4 Antes de jugar

5 Inicio

6 Guardar la partida

Modo Historia

7 Empezar la partida

8 La pantalla de la cámara

9 El diario púrpura

10 Duelos con los espíritus

Cámara espectral

11 Modo Cámara espectral

El cuaderno encantado

12 Modo El cuaderno encantado

## Varios

13 Información de copyright

## Contacto

14 Información de contacto

# 1 Salud y seguridad

Gracias por adquirir
SPIRIT CAMERA™: LA MEMORIA MALDITA para Nintendo 3DS™.

Esta tarjeta de juego solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del mismo.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

## Información sobre salud y seguridad

⚠ IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono ⚠ en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente

el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa HOME para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

## Selección de idioma

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este juego está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma de la consola, consulta la sección "Configuración de la consola" en el manual de instrucciones de la consola.

El título que aparece en la etiqueta de la tarjeta de juego difiere del

título en español debido a que se imprime la misma etiqueta para toda Europa.

## Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):
www.usk.de

COB (Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):
www.censorship.govt.nz

## Advertencias

Cuando descargues o uses este programa (incluidos cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con este programa) y pagues cualquier importe relacionado, adquieres una licencia personal, no exclusiva y revocable para usar este programa en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas del mismo está sujeto al Contrato de Uso y Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluye el Código de Conducta de

Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o distribución de este programa sin autorización. Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para ser usados con dispositivos, accesorios o programas no autorizados o carentes de licencia. Dicho uso podría ser ilegal, anula todas las garantías y contraviene las obligaciones del contrato de uso. Además, podría derivar en lesiones tanto a otras personas como a ti mismo, y podría causar daños o problemas de funcionamiento en la consola Nintendo 3DS o en alguno de sus servicios. Nintendo (así como sus licenciatarios y distribuidores) no se responsabiliza de ningún daño ni pérdida causados por el uso de tales dispositivos o de accesorios carentes de licencia.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales. La entrega de este manual no te proporciona ninguna licencia ni interés de propiedad de ninguna clase sobre ellos.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de terceros y pide a los proveedores de contenidos de

Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act de EE. UU., la Directiva sobre el comercio electrónico de la UE y otras leyes aplicables, Nintendo ha adoptado la decisión de eliminar, en determinadas circunstancias y a su entera discreción, cualquier programa de Nintendo 3DS que pudiera infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros. Si crees que se están vulnerando tus derechos de propiedad intelectual, visita la siguiente página para leer nuestra política y conocer tus derechos:
ippolicy.nintendo-europe.com

Los usuarios residentes en Australia o Nueva Zelanda pueden visitar:

©2012 Nintendo / TECMO KOEI GAMES Co., Ltd

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

CTR-P-ALCP-EUR

## ¿Cómo se juega a SPIRIT CAMERA: LA MEMORIA MALDITA?

SPIRIT CAMERA: LA MEMORIA MALDITA es un juego en el que tienes que observar tu entorno a través de las cámaras exteriores de la consola Nintendo 3DS y hacer uso del cuaderno RA que se adjunta.

## 3 Cómo jugar

En este juego debes usar las cámaras exteriores de la consola Nintendo 3DS para mirar a tu alrededor y el cuaderno RA para avanzar en la historia. Asimismo, diversas funciones se realizan con los botones de la consola.

Nota: Algunas de estas funciones también se pueden realizar tocando los botones que aparecen en la pantalla táctil.

### Controles básicos

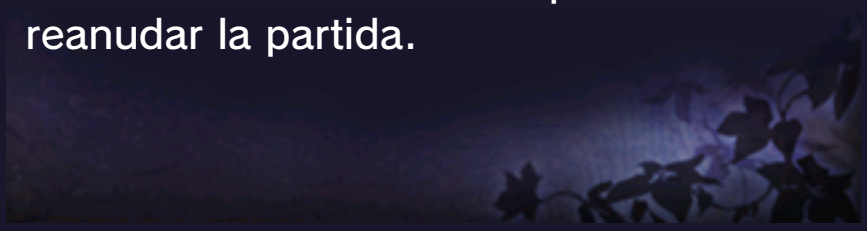
| | |
|---|---|
| Seleccionar | ✚ |
| Aceptar / Siguiente mensaje | Ⓐ |
| Cancelar / Atrás | Ⓑ |
| Cambiar de página | ✚ |
| Cambiar información en la pantalla táctil | Ⓧ |
| Hacer una foto | L / R |
| Acceder al menú de pausa | START / SELECT |
| Acceder al menú HOME | HOME |

## Controles del modo Project Zero: El diario púrpura

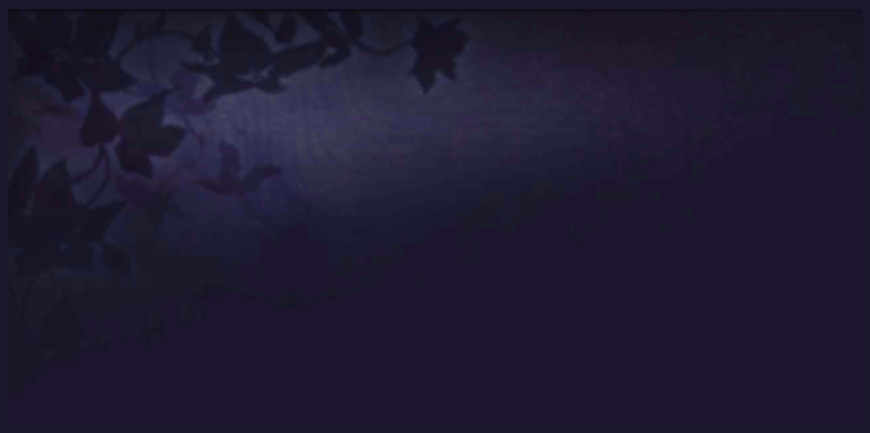
| | |
|---|---|
| Hablar | Ⓐ |
| Cambiar de lente | ✣ |
| Acceder al menú | Ⓧ |

## Modo de espera

Si cierras la consola Nintendo 3DS durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Abre de nuevo la consola para reanudar la partida.



# 4 Antes de jugar



Antes de jugar a SPIRIT CAMERA: LA MEMORIA MALDITA, ten en cuenta las siguientes indicaciones.

- Coloca el cuaderno RA sobre una superficie plana y bien iluminada.

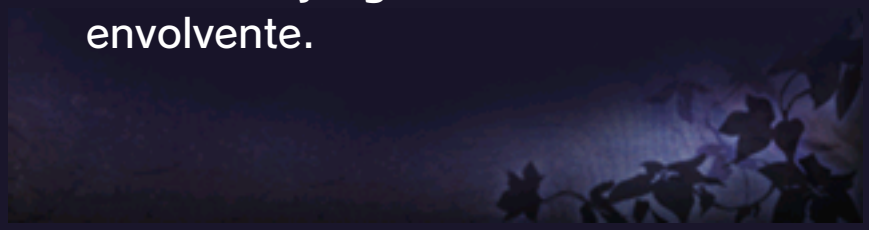
- Si las páginas del cuaderno RA están dobladas o sucias, la consola no las reconocerá. Asegúrate de que su superficie esté lisa y de mantenerlas limpias.

- No expongas el cuaderno RA al sol o a otras fuentes de luz intensa. De lo contrario, las cámaras exteriores podrían tener problemas para reconocerlo.

- Al utilizar este programa, tendrás que mover la consola Nintendo 3DS a tu alrededor. Asegúrate de disponer de suficiente espacio y sujeta firmemente la consola con ambas manos. Si no tienes cuidado al usar la consola, puedes causar lesiones o daños materiales.

- Este juego incorpora sonido en modo envolvente. Recuerda que, al margen de que la salida de sonido de la consola Nintendo 3DS esté configurada en mono o estéreo, el sonido

durante el juego será en modo envolvente.



## Pantalla de selección de modo

Cuando inicies el juego aparecerá la pantalla del título. Pulsa Ⓐ o toca la pantalla táctil para acceder a la pantalla de selección de modo.

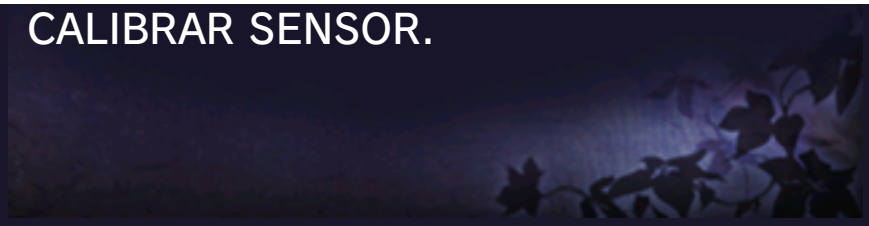
- Project Zero:
  El diario púrpura (p. 7)
- Cámara espectral (p. 11)
- El cuaderno encantado (p. 12)
- Prueba de RA
  Consulta un tutorial acerca del cuaderno RA.
- Opciones
  Modifica los ajustes del juego.
- Cambiar idioma de las voces
  Elige entre INGLÉS y JAPONÉS.

## Calibración del sensor de giro

El sensor de giro se calibrará automáticamente antes de empezar a jugar. Coloca la consola Nintendo 3DS sobre una superficie plana y espera unos segundos. Cuando el sensor de giro se haya calibrado, pulsa Ⓐ.

Nota: Si quieres calibrar el sensor de giro en cualquier momento, accede a la pantalla de opciones y selecciona

# CALIBRAR SENSOR.



# 6 Guardar la partida

## Guardado

En el modo Historia tu progreso se guarda automáticamente. Cuando esto ocurra, aparecerá el mensaje «Guardando...» en la pantalla 3D. En el juego Fotos místicas (p. 11) puedes guardar las fotos que hagas en una tarjeta SD, pero debes insertar la tarjeta SD en la consola antes de empezar a jugar.

Nota: Si no hay espacio suficiente en la tarjeta SD, no podrás guardar tus fotos.

## Borrar los datos guardados

Si seleccionas PARTIDA NUEVA en el modo Project Zero: El diario púrpura (p. 7), se borrará todo el progreso que hayas obtenido en la partida. Por otro lado, puedes ir al menú HOME y acceder a la aplicación Cámara de Nintendo 3DS para borrar las fotos que hayas guardado previamente.

## Reiniciar los datos guardados

Después de seleccionar el icono SPIRIT CAMERA: LA MEMORIA MALDITA en el menú HOME, puedes reiniciar todos los datos guardados del juego si mantienes pulsados Ⓐ+

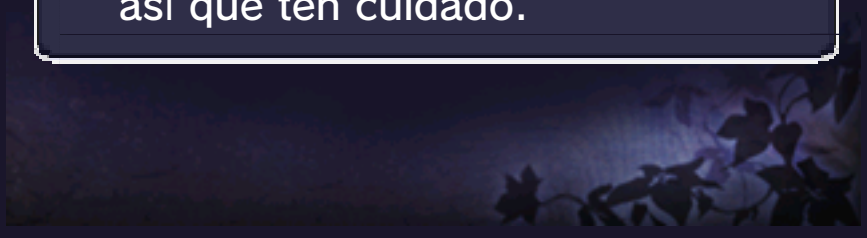
Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ al mismo tiempo.

Nota: Los datos que se hayan borrado o reiniciado no se podrán recuperar.

### Advertencia sobre la función de guardado

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. Procura además no pulsar un botón equivocado (por ejemplo, reiniciando la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales.

- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.



## 7 Empezar la partida

Elige PROJECT ZERO: EL DIARIO PÚRPURA en la pantalla de selección de modo para adentrarte en la misteriosa leyenda urbana que rodea al diario púrpura. Podrás empezar la partida desde el menú que aparecerá a continuación.

### Partida nueva

Inicia una nueva partida en el modo Historia. Al principio, tendrás que hacerte una foto con la cámara interior que se usará durante el juego.
Esta foto se borrará si reinicias los datos guardados.

### Continuar partida

Reanuda la partida desde el último punto de guardado.

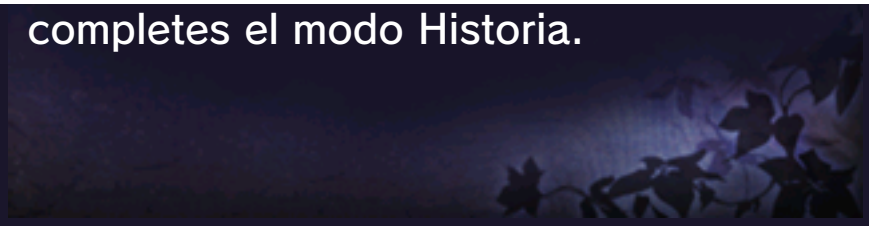
### Selección de escena

Vuelve a jugar algunas escenas superadas del modo Historia.

### (?)

Esta opción se desbloqueará cuando

completes el modo Historia.



# 8 La pantalla de la cámara

## La pantalla de juego

En la pantalla 3D se muestra tu entorno tal y como se ve a través de las cámaras exteriores y en la pantalla táctil aparece información para el jugador.

### ❶ Lámpara

Se ilumina cuando hay un espíritu cerca.

### ❷ Iconos

Hay cuatro tipos de iconos.

| | |
|---|---|
| | Aparece cuando tienes que mirar en una página del cuaderno RA. |
| | Aparece cuando debes mover la consola Nintendo 3DS y mirar a tu alrededor. |

Aparece cuando es necesario que hables con alguien.

Aparece si un acertijo requiere algún tipo de acción adicional para resolverlo.

### ❸ Lente actual

### ❹ Ventana de información

Aquí aparecen indicaciones y pistas que te ayudarán a progresar en la historia.

### ❺ Botón de hablar

Pulsa este botón cuando veas a alguien con quien puedas hablar.

### ❻ Botón de menú

Consulta información de la partida y modifica las opciones.

## La pantalla de menú

**Información**

Consulta los documentos y las voces que hayas encontrado, así como los tutoriales de ayuda.

**Opciones**

Modifica los ajustes del juego.

## Pausa

Pulsa START o SELECT para acceder al menú de pausa.

# 9 El diario púrpura

## Mirar en el diario púrpura

Cuando aparezca el icono , mira en el diario púrpura a través de las cámaras exteriores de la consola Nintendo 3DS.

### Buscar una página

Hojea el diario púrpura con la consola hasta que veas que la cámara reacciona ante una página.

### Alinear los círculos guía

Mueve la consola Nintendo 3DS hasta alinear los dos círculos. Cuando lo consigas, los círculos se iluminarán y progresarás en la historia.

**Misterios ocultos**

Si los círculos se iluminan, pero no ocurre nada más, significa que debes hacer algo para continuar. Repasa las pistas obtenidas hasta ese momento.

## Mirar a tu alrededor

Cuando aparezca el icono , deberás mover la consola Nintendo 3DS para buscar algo.

## Hablar

Cuando aparezca el icono , tendrás que hablar con alguien. Pulsa Ⓐ o toca el botón que aparece en la pantalla táctil.

### Cambiar de lente

A veces la cámara no reaccionará de manera normal cuando estés investigando el cuaderno RA o tu entorno. Cuando esto ocurra, prueba a cambiar de lente con ✣. A medida que avances en la historia, habrá más lentes disponibles.

# 10 Duelos con los espíritus

Cuando te ataque un espíritu, aparecerá la pantalla de duelo.

## La pantalla de duelo

### ❶ Indicador de PV

La barra disminuirá cada vez que un espíritu reciba daño. Si consigues vaciarla por completo, habrás ganado el duelo.

### ❷ Flecha guía

Sigue estas flechas cuando un espíritu esté fuera de tu campo de visión para encontrarlo.

### ❸ Círculo de captura

Cuando un espíritu esté dentro de este círculo, podrás hacerle fotos y causarle daño.

### ❹ Indicador de recarga

Este indicador se vacía cada vez que haces una foto. Deberás esperar unos segundos a que se recargue completamente antes de poder hacer la siguiente.

## ❺ Indicador de resistencia

Cada vez que recibas daño, perderás energía. ¡Procura no agotarla toda o el espíritu te vencerá!

## Hacer fotos a los espíritus

En la mayor parte de los duelos tendrás que usar la lente Zero, aunque en ocasiones será necesario que utilices otras lentes.
Encuadra al espíritu dentro del círculo de captura y haz una foto cuando el círculo cambie de color para infligirle daño.

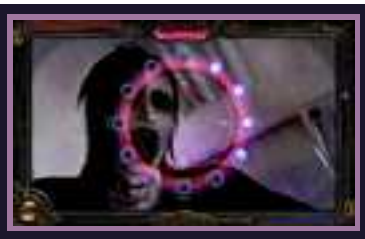
### Cargar

El medidor de carga comenzará a llenarse con poder espiritual cuando hayas encuadrado a un espíritu en el círculo. Cuanto más poder espiritual acumules antes de hacer la foto, mayor será el daño que provoques.

Nota: Solo podrás cargar poder espiritual con la lente Zero.

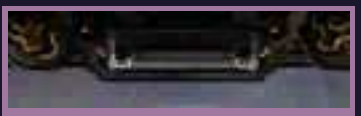
### Obturación precisa

Si haces una foto cuando el círculo se vuelva rojo, te defenderás del espíritu con una obturación precisa. Debes esperar al momento exacto si quieres repeler su ataque.

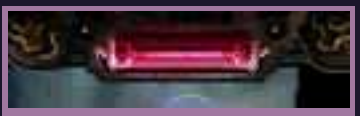


## Buscar a los espíritus

Sigue las flechas guía para averiguar la ubicación de un espíritu. No obstante, algunos espíritus poseen la habilidad de esconderse y las flechas guía no los detectan. Cuando esto ocurra, prueba a utilizar la lámpara para encontrarlos (p. 8).



La lámpara está apagada si no hay nadie cerca...



Y se ilumina si estás frente a alguien.

# 11 Modo Cámara espectral

En este modo se utilizan fotografías hechas con las cámaras de la consola Nintendo 3DS.

## Selección de juego

Tras seleccionar CÁMARA ESPECTRAL en la pantalla de selección de modo, podrás elegir uno de los tres juegos disponibles.

Nota: Antes de fotografiar una cara, puedes elegir entre usar la cámara interior y las cámaras exteriores.

- Fotos místicas
  Haz fotos en busca de efectos sobrenaturales.
- Análisis espiritual
  Descubre qué seres os atormentan a ti y a tu gente.
- Exorcismo
  Haz una foto a alguien y enfréntate a su espíritu maligno.

# Hacer fotos

En el juego Fotos místicas, usa L / R para hacer fotos de tu entorno y de la gente. Estas fotos puedes guardarlas en una tarjeta SD y verlas siempre que quieras si accedes al menú HOME y seleccionas la aplicación Cámara de Nintendo 3DS.

# 12 Modo El cuaderno encantado

Usa las cámaras de la consola Nintendo 3DS junto con el cuaderno RA y adéntrate en una serie de juegos de lo más fantasmagóricos.

## Elegir un juego

Tras seleccionar EL CUADERNO ENCANTADO en la pantalla de selección de modo, podrás elegir uno de los juegos disponibles. A medida que progreses en los juegos, podrás desbloquear otros.

- Máscaras misteriosas
  No pierdas de vista las inquietantes miradas de las máscaras y responde a las preguntas de un niño.
- La muñeca maldita
  Una muñeca emergerá del cuaderno RA. Memoriza sus rasgos y búscala a tu alrededor entre un grupo de muñecas falsas.

Nota: Según superes misiones en los distintos juegos de este modo, desbloquearás nuevos niveles de dificultad.

# 13 Información de copyright

[OpenCV]
License Agreement
For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.
Copyright © 2008-2010, Willow Garage Inc., all rights reserved.
Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation
and/or other materials provided with

the distribution.

The name of the copyright holders may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

[Flann]
Software License Agreement (BSD License)

Copyright 2008-2009 Marius Muja (mariusm@cs.ubc.ca). All rights reserved.
Copyright 2008-2009 David G. Lowe (lowe@cs.ubc.ca). All rights reserved.
THE BSD LICENSE
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR ''AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.
IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[lapack]
Copyright © 1992-2008 The University of Tennessee.  All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer listed in this

license in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY

WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[Mersenne twister]
Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY

EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## 14 Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com/countryselector

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com